APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y PROBLEMAS

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Actualización constante del conocimiento
- Análisis crítico de la información
- Fomento de la investigación y la innovación
- El conocimiento como potencia.

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Aprendizaje en red: sostén y entramado. Trabajo en equipo: cooperativo y colaborativo.
- Homo Sapiens Digital – fluidez tecnológica – velocidad – simultaneidad – multitarea – información multimedia – hipertextualidad.
- Mejorar competencias comunicativas.

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Acercar la escuela al mundo social y laboral.
- Promover ciudadanía activa y democratica.
- Aprendizaje basado en buscar una pregunta en un caos, no una respuesta en un orden.

EL RETO DE LA NUEVA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

- Saturación informativa (“infoxicación”): ¿Qué es lo más importante que hay que saber
- La caducidad del conocimiento (el síndrome del yoghurt)
- La especialización y fragmentación creciente de los saberes (piezas de rompecabezas que no encajan)
- Perspectivas: Flexibilidad, fiabilidad y carácter constructivo del pensamiento
- Consideraciones: compejidad, impredictibilidad e incertidumbre

ENSEÑAR NO ES SÓLO DECIR LO QUE UNO SABE, es …

- Incentivar a volver sobre lo aprendido, visibilizar el aprendizaje
- Comprender que se aprende dialógicamente
- Favorecer la predisposición a explorar alternativas
- Aprovechar las experiencias que traen y brindar nuevas.

ENSEÑAR NO ES SÓLO DECIR LO QUE UNO SABE, ES …

- Producir condiciones para que el otro aprenda
- Generar un espacio de seguridad
- Buscar y apreciar el valor individual de cada estudiante
- “Apostar” por el alumno (Merieu)

CONSIDERACIONES Y DESAFÍOS

- Entender al aprendizaje escolar no sólo como empresa individual y endógena, sino exógena e interpersonal.
- Conocimiento se construye mediante proceso de interacción entre alumnos, docentes y contenido.
- Analizar la actividad constructiva de los alumnos y la intervención docente

CONSIDERACIONES Y DESAFÍOS

- Reconocer el valor educativo de la interacción con el docente y con los pares, en un contexto socioculturalmente definido.
- Diseñar propuestas educativas en las que el respeto a la diversidad, la flexibilidad en la aplicación y la contribución personal tengan un espacio amplio de acción.

PAPEL FACILITADOR DEL PROFESOR

- Es crítico, debe ser “experto” en aprendizaje que “modele” estrategias de razonamiento y aprendizaje.
- Facilitar significa “hacer fácil”, “eliminar las dificultades”. Alcanzar un adecuado equilibrio en el nivel de intervención y en el tiempo de intervención
- Carencia de intervención pueden generar frustración tanto en el profesor como en alumnos
- Por el contrario, demasiada intervención puede ser agobiante para los estudiantes

INTENCIÓN

- Nuevo paradigma educativo:
  - De: modelo centrado en el docente
  - A: modelo centrado en el alumno
- Mantener a los estudiantes comprometidos y motivados
- Conocimiento: construcción de saberes sustentados en descubrimientos o explicaciones hechos por otros pero reflexionados por el sujeto mismo.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla.
- “Desafío”: característica inherente a toda situación lúdica: averiguar cómo resolver problemas también es tarea intelectual estimulante.

CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Valorar esfuerzo independientemente de si el resultado es el esperado o no
- Descubrir o apropiarse de nuevos conocimientos
- Inventar estrategias nuevas
- Parte central de la vida cotidiana

PROPONER SITUACIONES PROBLEMÁTICAS

- Que hagan necesario que elaboren nuevos conocimientos
- Que apunten a cuestionar, ampliar, modificar o reconstruir saberes previos
- Que tiendan puentes entre los conocimientos producidos por los alumnos y el saber social
- Que legitimen el derecho a reelaborar conocimiento, a partir de sus ideas - aunque sean erróneas - y las de sus compañeros
- Que estimulen a los estudiantes a poner en acción y confrontar sus ideas
- Que promuevan un efectivo intercambio y búsqueda de informaciones que resulten significativas.

ABP Y ABP: SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Aspectos comunes:

- Estrategias metodológicas que buscan que los alumnos participen en la realización de un proyecto o la resolución de un problema para mejorar su aprendizaje.
- Proyectos o problemas abiertos, relacionados con situaciones de la vida real.
- Trabajan en grupos.
- Consultan diversas fuentes de información.

ABP Y ABP: SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Aprendizaje basado en problemas:

- Énfasis en el proceso, es más importante que el producto final.
- Problema no excesivamente complejo
- Se busca la adquisición de conocimientos.

Aprendizaje basado en proyectos

- Énfasis en el producto
- Problema complejo
- Se utilizan conocimientos

CARACTERÍSTICAS

- Resolver problemas o concretar proyectos complejos que no tiene una única respuesta correcta.
- Investigar, integrar teoría y práctica y aplicar conocimientos y habilidades para alcanzar solución viable.
- Optimizar contextos colaborativos, integrados, auto-dirigidos y reflexivos.

CARACTERÍSTICAS

- Relaciona contenidos con contextos del mundo real.
- Para todos los niveles de la enseñanza y todas las áreas.
- Resolver problemas o concretar proyectos complejos que no tiene una única respuesta correcta.

CARACTERÍSTICAS

- Estudiantes: responsables de su propio aprendizaje.
- Poblemas: no-estructurados; permiten libre indagación.
- Aprendizaje integrado; amplio rango de disciplinas.
- Trabajo colaborativo.
- Transferencia de aprendizajes.
- Análisis y discusión de lo aprendido.

CARACTERÍSTICAS

- Es estrategia educativa integral y no un complemento.
- Atiende diversidad en alumnado. Respeta estilos y capacidades de aprendizaje.
- Se construye sobre fortalezas de cada alumno y les permite explorar sus áeas de interés.
- Los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos, aplicables más allá del aula de clase.
- Se busca la aplicación de los conocimientos al mundo real.

¿QUÉ ES EL ABP?

- Conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas.
- Implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación.
- Oportunidad de trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo.
- Culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás.
- Aprendizaje de conceptos es tan importante como la adquisición de habilidades y actitudes

¿QUÉ "NO" ES EL ABP?

No es un conjunto de actividades atadas todas juntas bajo un tema o concepto.

No son actividades que se hacen al finalizar una unidad ("frutilla del postre").

No es sinónimo de "aprender haciendo", o simplemente trabajar con las manos.

No son instancias para que el alumno aprenda cosas que no están en el curriculo.

¿QUÉ PRETENDE EL APB?

- Incluir realización de proyectos en el desarrollo de las clases (“además de” y no “en vez de”)
- Integrar teoría, práctica y trabajo cooperativo
- Atiende diversidad. Se construye sobre fortalezas de cada alumno y permite explorar sus áeas de interés.
- Se busca la aplicación de los conocimientos al mundo real.

ELEMENTOS DEL ABP

- Centrados y dirigidos por el estudiante.
- Bien definidos, con inicio, desarrollo y final.
- Contenidos significativos, observables en el entorno, problemas del mundo real.
- Investigación directa.
- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Objetivos relacionados con PEI y DC.
- Producto tangible.
- Conexiones entre lo académico y la vida cotidiana.
- Evaluación y retroalimentación.
- Reflexión y autoevaluación.

COMPETENCIAS CLAVE

- Aprendizaje autónomo basado en situaciones abiertas y flexibles, no estructuradas, cerradas y reiterativas.
- Conexión de aprendizajes y contenidos al trabajar desde un enfoque multidisciplinar
- Aplicación real de los conocimientos.
- Protagonismo y participación activa a lo largo de todo el trabajo.
- Competencias investigadoras mediante el uso del método científico.

COMPETENCIAS CLAVE

- Motivación partiendo del desafío y la duda y no de tareas reiterativas puestas por el profesor.
- Creatividad en la resolución.
- Equilibrio entre las dimensiones conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Uso adecuado del lenguaje para transmitir los conocimientos adquiridos.
- Uso de diversidad de materiales, recursos y de las TIC.

COMPETENCIAS CLAVE

- Procesos psicológicos relacionados con el tratamiento de la información y el aprender a aprender.
- Procesos cognitivos de rango superior:
  - reconocimiento de problemas,
  - priorización,
  - recogida de información,
  - comprensión e interpretación de datos,
  - establecimiento de relaciones lógicas,
  - planteamiento de conclusiones o revisión crítica de preconceptos y creencias.

BENEFICIOS DEL ABP

- Construir y desarrollar habilidades y competencias para mundo social y laboral:
  - Colaborar, compartir ideas, expresarse, negociar soluciones.
  - Planificar proyectos. Toma de decisiones.
  - Manejo del tiempo.
  - Pasar de memorizar datos aislados a retener datos que se pueden utilizar en el mundo real.

BENEFICIOS DEL ABP

- Integrar aprendizaje en la escuela y la realidad extraescolar.
- Desarrollar habilidades de colaboración para construir conocimiento.
- Acrecentar las habilidades para la solución de problemas
- Establecer relaciones de integración entre diferentes disciplinas.

¿Y DÓNDE ESTÁ EL DOCENTE?

EL DOCENTE COMO FACILITADOR

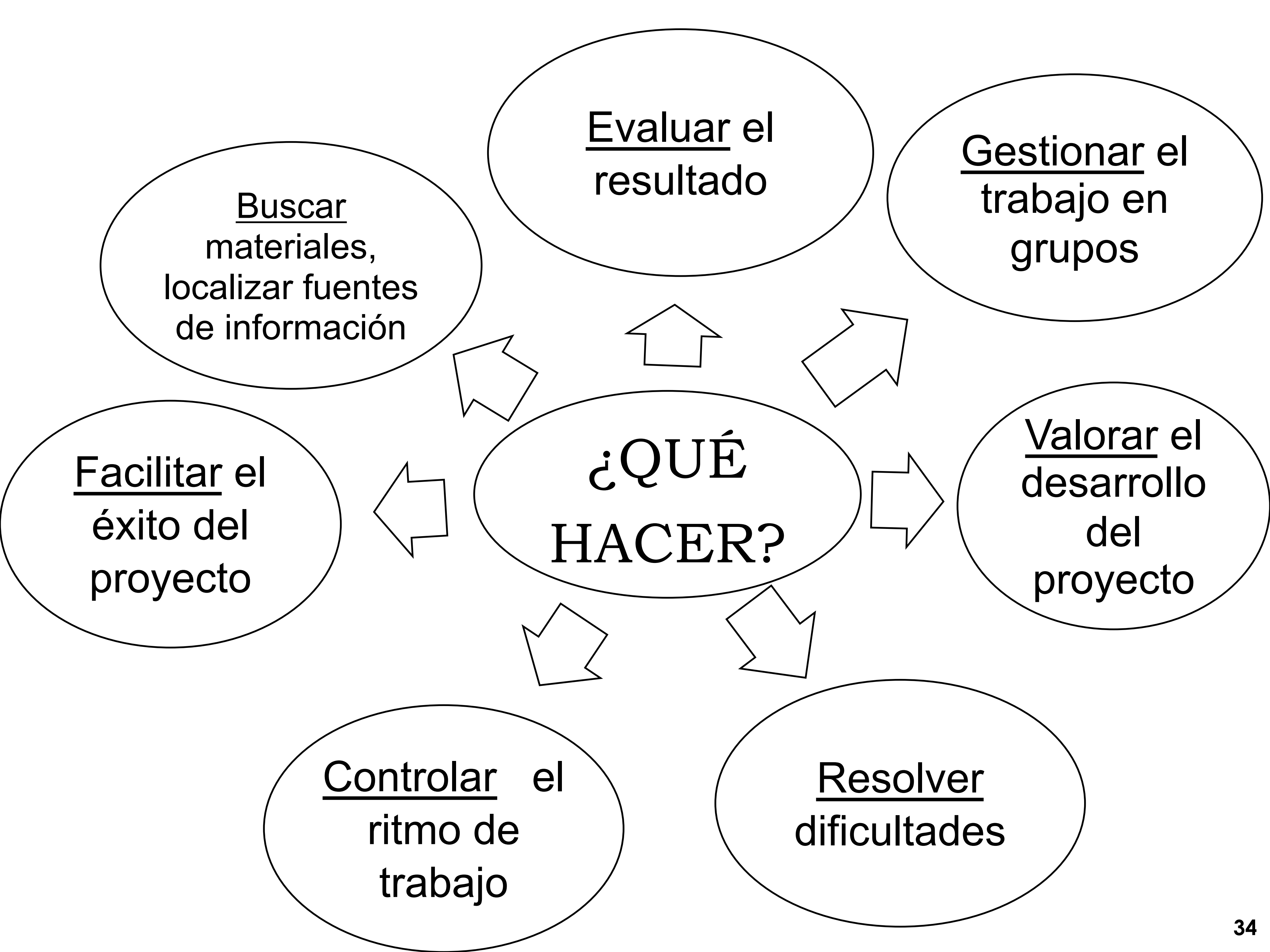
- Más experto en aprendizaje que en contenidos.
- Favorece el recorrido por las etapas y valora el proceso del grupo.
- Facilita: alcanzar equilibrio en grado y tiempo de intervención.
- No intervenir: genera frustración. Demasiada inervención: puede ser agobiante.
- Anima a explorar y reflexionar. Interroga y cuestiona, estimula la discusión.
- ¿Guia o deja la iniciativa a los alumnos?
- Orientar para que puedan encontrar la solución a los problemas por su cuenta

EL DOCENTE COMO FACILITADOR

- Lograr que los alumnos sean capaces de:
  - Analizar un problema y buscar soluciones.
  - Emplear proceso de razonamiento efectivo.
  - Ser conscientes de las limitaciones de su conocimiento.
  - Aprendizaje autordirigido y construcción social del conocimiento.
  - Evaluar su aprendizaje y aprovechamiento.

¿QUÉ HACEN?

- Planear: Establecer objetivos, competencias a desarrollar y problema a trabajar
- Observar: proceso, cambios, conductas, relaciones, dificultades y potencialidades
- Acompañar: intermediario y proporciona apoyo en cuanto al contenido y al método
- Estimular: tener claro los objetivos a conseguir , para que así ayudar al alumno a descubrir estos aspectos y provocar su respuesta
- Evaluar: evaluar todo el proceso formativo y el producto final.


¿QUÉ HACER?
Evaluar el resultado
Gestionar el trabajo en grupos
Valorar el desarrollo del proyecto
Resolver dificultades
Controlar el ritmo de trabajo
Facilitar el éxito del proyecto
Buscar materiales, localizar fuentes de información

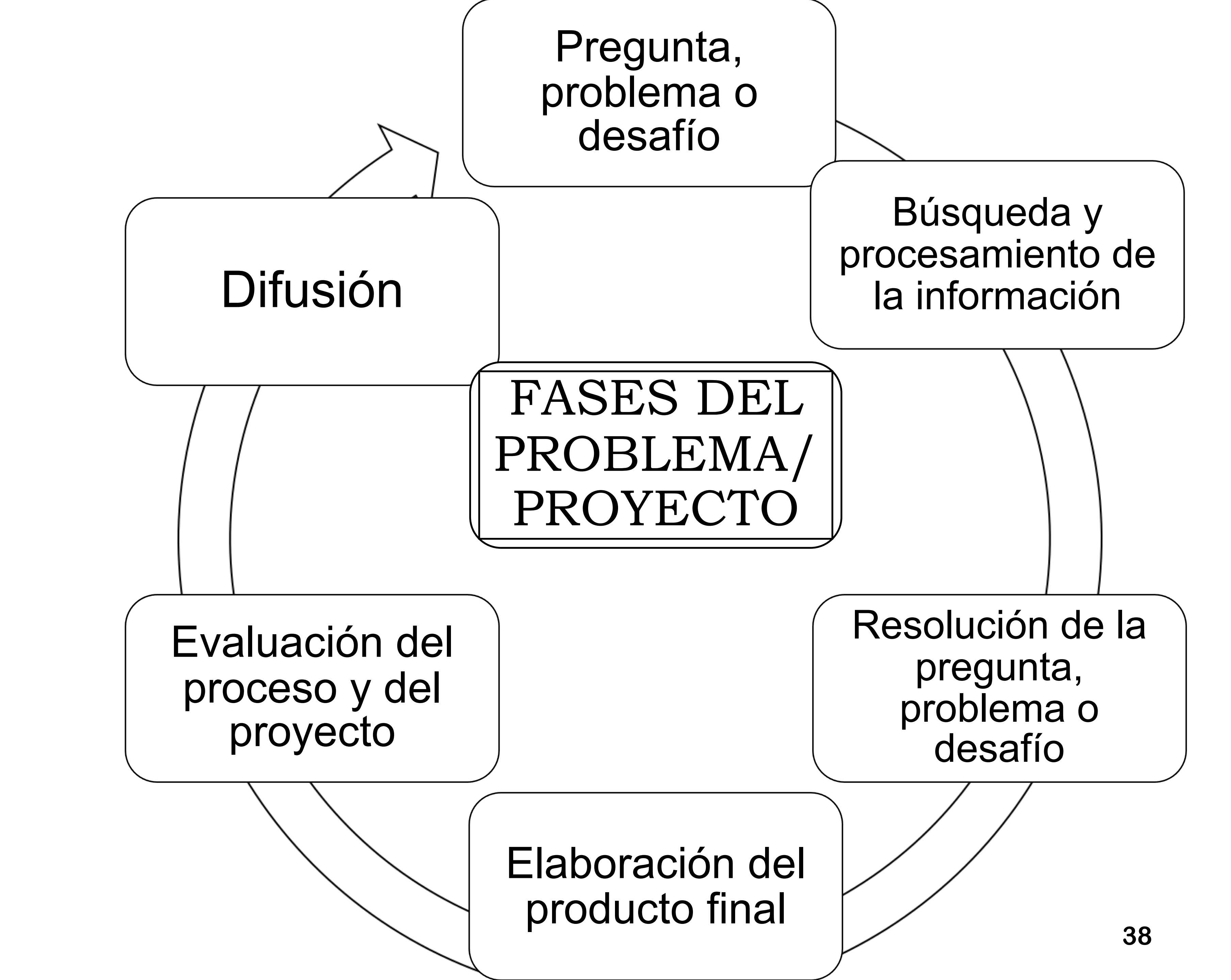
ALUMNO Y ESTUDIANTE: ¿DÓNDE ESTÁS?

¿QUÉ HACEN?

- Generan preguntas
- Debaten ideas
- Investigan para recolectar datos
- Persiguen soluciones a problemas
- Establecen conclusiones
- Exponen sus resultados a otros
- Crean un producto final

¿QUÉ HACEN?

- Se apropian de conceptos y de procedimientos relacionados con la aplicación objeto de estudio
- Recopilan, organizan y procesan información de acuerdo a las fuentes indicadas
- Aplican lo aprendido en la solución de etapas al proyecto


Pregunta, problema o desafío
Búsqueda y procesamiento de la información
FASES DEL PROBLEMA/ PROYECTO
Difusión
Evaluación del proceso y del proyecto
Resolución de la pregunta, problema o desafío
Elaboración del producto final

"DÍGAME Y OLVIDO,
MUÉSTREME, Y
RECUERDO.
INVOLÚCREME Y
COMPRENDO"

Proverbio Chino

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

CENTRO DE FORMACIÓN
CONSTRUCTIVISTA
www.cefcon.com.ar

